

Учебная дисциплина «Компьютерная графика и дизайн»

<p>Место дисциплины в структурной схеме образовательной программы</p>	<p>Образовательная программа бакалавриата (I степень высшего образования) Специальность: 6-05 05533-11 Прикладная информатика</p>
<p>Краткое содержание</p>	<p>Базовые понятия и принципы компьютерной графики. Графические редакторы. Основы теории дизайна. Базовые принципы дизайна. Работа с Photoshop. Математические основы компьютерной графики. Принципы восприятия, используемые в дизайне. Основы композиции. Эволюция графических стилей. Основы теории цвета. Контраст в теории цвета. Основы работы в CorelDRAW. Элементы типографики. Работа со шрифтами. Теория плаката. Создание логотипов</p>
<p>Формируемые компетенции, результаты обучения</p>	<p>Базовые профессиональные компетенции: знать: основные элементы истории и теории дизайна, принципы работы с компьютерной графикой; уметь: вести работу в основных графических редакторах с использованием полученных дизайнерских знаний; владеть: базовыми навыками построения полноценных дизайнерских изображений и документов, работы в основных графических редакторах.</p>
<p>Пререквизиты</p>	<p>Приложения мультимедийных систем и технологий; введение в разработку мультимедийных приложений.</p>
<p>Трудоемкость</p>	<p>3 зачетные единицы, 188 академических часов, из них 68 аудиторных: 34 ч лекций и 34 ч лабораторных занятий.</p>
<p>Семестр(ы), требования и формы текущей и промежуточной аттестации</p>	<p>5-й семестр, экзамен.</p>